

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengoptimalan proses pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan diharapkan dapat tumbuh dan berkembang nilai-nilai yang bermanfaat bagi perkembangan para siswa SD Negeri Aren Jaya I Bekasi Timur Kota Bekasi. Hal tersebut sejalan dengan penjelasan (Latif dkk, 2019) yang menyatakan bahwa “pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang dilakukan melalui aktivitas fisik dan olahraga sebagai media utama untuk mencapai tujuan pendidikan nasional”.

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan mempunyai peranan yang sangat penting dan unik dibandingkan bidang studi lainnya, karena pendidikan jasmani mempunyai peran yang lebih besar dari mata pelajaran lainnya untuk membina dan melatih keterampilan. Hal ini menjadi kelebihan pendidikan jasmani dari pelajaran-pelajaran lainnya. Jika pelajaran lain lebih mementingkan pengembangan intelektual, maka melalui pendidikan jasmani akan terbina aspek-aspek atau ranah-ranah pendidikan jasmani yang menjadi ciri khas dari pendidikan diantaranya aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Dengan kata lain, maka bisa disimpulkan juga bahwa mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan mata pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan kepada siswa karena dengan demikian akan terwujud pendidikan yang holistik yang mampu menumbuhkan dan mengembangkan segenap potensi siswa. Namun berdasarkan pengamatan penulis, pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di beberapa sekolah masih

belum optimal dilakukan. Salah satu kendala yang sering dijumpai adalah rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Mereka terlihat kurang serius, kurang antusias, dan terlihat hanya sekedar mengikuti tanpa ada keterlibatan secara emosional didalamnya.

Secara umum minat dapat didefinisikan sebagai suatu perasaan, keinginan, atau kesukaan terhadap setiap kegiatan atau aktivitas pendidikan jasmani. Minat akan timbul karena adanya kebutuhan dan keinginan yang berkenaan dengan dirinya. Penjelasan di atas sejalan dengan yang dikemukakan oleh (Ashari Idris, Asna Aneta, 2016) bahwa Semakin sering minat di ekspresikan dalam kegiatan, maka semakin kuatlah minat tersebut. Berdasarkan pemikiran diatas minat merupakan tingkah laku seseorang secara tidak sengaja akan timbul apabila orang itu penuh kemauan, rasa ketertarikan, keinginan, dan kesenangan. Minat merupakan suatu perhatian khusus terhadap suatu hal tertentu yang tercipta dengan penuh kemauan dan tergantung dari bakat dan lingkungannya itu sendiri. Minat dapat dikatakan sebagai dorongan kuat bagi seseorang untuk melakukan segala sesuatu dalam mewujudkan pencapaian tujuan dan cita-cita yang menjadi keinginannya.

Dalam kegiatan belajar mengajar tentunya prilaku atau tingkah laku seseorang mencakup segala hal yang dilakukan dan dialami oleh setiap orang. Hal ini akan berkaitan dengan hal-hal yang disebut sebagai sifat, bakat, minat dan sikap. Sebab pada dasarnya seseorang yang melakukan sesuatu atau memunculkan prilaku tertentu, berarti ia memperlihatkan sikapnya, menunjukan sifatnya, bakat dan minatnya. Dengan kata

lain bahwa perilaku seseorang sebenarnya merupakan perwujudan dari sifat, sikap, minat, bakatnya dan pribadinya walau masih dipengaruhi oleh hal-hal lain.

Permainan adalah kegiatan yang disusun sedemikian rupa yang merupakan aktualisasi diri terhadap kegiatan yang disukai, melalui permainan dapat membangun diri, pengenalan, dan juga dapat mengekspresikan diri, dalam proses belajar maka beberapa tujuan belajar dapat tercapai (Faridah, 2016). Sedangkan pendapat (Latif dkk 2019) aktivitas yang dilakukan (oleh anak) secara spontan, tanpa paksaan, tanpa didesak rasa tanggung jawab atau tujuan tertentu, dapat mendatangkan rasa gembira, dilakukan dalam suasana menyenangkan sebagai cermin kebutuhan untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru secara menyenangkan. (Agustien dkk, 2018) permainan adalah sarana yang dilakukan untuk aktivitas bermain, didalamnya terdapat peraturan serta alat yang sudah difahami bersama dan yang sudah disepakati oleh anggota yang melakukan aktivitas bermain tersebut.

Permainan tradisional menurut (Latif dkk 2019) permainan tradisional adalah aktivitas yang dilakukan secara spontan, tanpa paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab ataupun tujuan tertentu, mendatangkan rasa gembira dalam suasana yang menyenangkan berdasarkan tradisi yang ada di lingkungannya. Permainan tradisional merupakan suatu permainan yang berasal dari daerah masing-masing yang kemudian dikembangkan dan dilestarikan menjadi suatu permainan olahraga dan pendidikan jasmani, yang kemudian masuk ke dalam kurikulum pembelajaran di setiap sekolah -sekolah baik di tingkat Taman Kanak-kanak (TK), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA).

Perkembangan permainan tradisional saat ini cenderung kurang populer, karena permainan tradisional sudah mulai ditinggalkan sehingga kurang digemari dan diminati oleh kalangan remaja karena saat ini banyak olahraga yang bersifat modern sehingga terancam akan punah.

Permainan tradisional bisa dimainkan sendiri, berpasangan, kelompok kecil, kelompok besar, dengan teman sebaya, bahkan dengan orang dewasa. Mereka bermain dengan alat permainan yang unik yang dibuat oleh anak-anak itu sendiri bahkan orang dewasa pun ikut membantu dengan menggunakan alat-alat dari barang bekas, benda-benda atau tumbuhan yang ada di sekitar mereka. Permainan tradisional diantaranya kucing tangkap, hitam-hijau, oray-orayan, bebentengan, jala ikan, lompat tali, egrang, galah asin, gatrik, boy-boyan, sondah, sorodot gaplaok, kucing bola, balap karung. itu semua melibatkan fisik, sosial, emosional, kognitif. Sejalan dengan pendapat Montessori yang mengatakan bahwa permainan tradisional adalah: (1) Bermain melibatkan motivasi intrinsik dan spontanitas anak sebagai individu; (2) Bermain aktif melibatkan anak tenggelam dalam dunia mereka sebagai anak; (3) Bermain sangat lentur, mendorong dari mereka mampu berubah menyesuaikan diri saat bermain dengan mengikuti berbagai aturan yang dibuat dengan cara-caranya, dan (4) Dalam bermain ada sebuah proses yang dilalui anak, bukan hanya perolehan hasil semata (Latif dkk, 2019).

Berdasarkan wawancara dengan guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan serta pengamatan penulis, dari beberapa aspek pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan ada beberapa ruang lingkup yang belum terlaksana dengan baik, yaitu

model pembelajaran yang kurang menarik dan sarana prasarana yang terbatas. Hal ini dikarenakan perbedaan karakteristik dari setiap individu guna mendorong kearah perubahan yang lebih baik belum terlaksana, akhirnya akan membuat siswa tidak antusias dalam mengikuti pelajaran. Akibatnya pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SD Negeri Aren Jaya I Bekasi Timur Kota Bekasi belum efektif. Oleh karena itu, apabila penerapan yang dipakai untuk pembelajaran tidak sesuai kemampuan dan apa yang diinginkan oleh siswa, siswa akan merasa bosan dan akhirnya malas dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, sehingga tujuan program pendidikan jasmani tidak tersampaikan dengan baik.

Dengan pemilihan penerapan pengenalan dan pembelajaran permainan tradisional merupakan permainan yang tidak memiliki peraturan resmi, seperti peraturan permainan, alat yang digunakan dalam sebuah permainan, luas tempat permainan ataupun durasi permainannya yang mana permainan ini tidak terikat dengan aturan-aturan yang baku akan menciptakan kemauan dan minat siswa akan materi yang diajarkan. Seperti halnya pada pembelajaran jenis olahraga yang lain, pada pembelajaran siswa diajarkan macam-macam permainan tradisional dan upaya mengenal berbagai macam permainan tradisional. Dalam rangka meningkatkan seberapa besar permainan tradisional terhadap minat siswa pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, perlu adanya upaya saling menerapkan permainan tradisional diharapkan dengan cara ini pembelajaran dapat terlaksana sesuai

perkembangan siswa yang sedang belajar agar siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga pembelajaran bisa efektif

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis akan mengadakan penelitian dengan judul “Penerapan Permainan Tradisional Terhadap Minat Siswa Dalam Pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas V SD Negeri Aren Jaya I Bekasi Timur Kota Bekasi.

B. Batasan dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Agar permasalahan yang dibicarakan tidak menyimpang dari tujuan penelitian dan untuk menghindari meluasnya permasalahan yang berakibat tidak terpecahkan masalah, maka perlu adanya pembatasan masalah, antara lain:

- a. Penelitian ini hanya difokuskan pada penerapan permainan tradisional untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan
- b. Penelitian dilakukan pada kelas V SD Negeri Aren Jaya I Bekasi Timur Kota Bekasi.
- c. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan tradisional sedangkan variabel terikatnya adalah minat siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.
- d. Populasi dan sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Aren Jaya I Bekasi Timur Kota Bekasi.

2. Rumusan Masalah

Dalam suatu penelitian mempunyai permasalahan yang perlu diteliti, dianalisis, dan dicari permasalahannya. Berdasar uraian latar belakang dan batasan masalah di atas dalam, maka permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini adalah: “Apakah permainan tradisional dapat meningkatkan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas V SD Negeri Aren Jaya I Bekasi Timur Kota Bekasi?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka dapat ditentukan tujuan penelitian sebagai berikut: “Ingin mengetahui apakah permainan tradisional dapat meningkatkan minat untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas V SD Negeri Aren Jaya I Bekasi Timur Kota Bekasi”.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang bermanfaat, antara lain:

1. Manfaat teoritis

Berguna bagi mahasiswa yaitu sebagai sumber ilmu pengetahuan, dalam meningkatkan proses pembelajaran dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan atau dalam proses pemberian pelatihan bagi anak-anak SD khususnya pemberian permainan tradisional guna meningkatkan kesegaran jasmani siswa.

2. Manfaat praktis

- a. Memberikan informasi kepada sekolah, guru, dan wali murid tentang keadaan tingkat kesegaran jasmani siswa;
- b. Sebagai bahan pertimbangan bagi guru dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat meningkatkan kesegaran jasmani siswa;
- c. Sebagai bahan pertimbangan para guru dan orang tua siswa SD dalam mengambil langkah-langkah yang tepat dan benar dalam menentukan program-program latihan penunjang kegiatan belajar mengajar Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, sehingga dapat meningkatkan tingkat kesegaran jasmani bagi siswa-siswi tersebut;
- d. Bagi siswa kelas V SD Negeri Aren Jaya I Bekasi Timur Kota Bekasi dapat mengetahui dan memahami pengertian dan pentingnya tingkat kesegaran jasmaninya sehingga mampu mendorong siswa untuk melakukan aktivitas-aktivitas yang dapat meningkatkan status kesegaran jasmaninya dan dapat membawa pada kualitas kehidupan yang lebih baik.

E. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini agar tidak terjadi kesalahan penelitian atau pengertian terhadap pemakaian istilah yang ada dalam judul penelitian ini, maka penulis memberikan penegasan istilah, sebagai berikut:

1. Permainan Tradisional

Menurut (Latif dkk 2019) Permainan tradisional adalah jenis kegiatan yang mengandung aturan-aturan khusus yang merupakan cerminan karakter dan berasal

atau berakar dari budaya asli masyarakat Indonesia Dalam penelitian penulis menerapkan permainan tradisional sebagai materi pemanasan sebelum materi pembelajaran dimulai, dengan tujuan untuk meningkatkan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas V SD Negeri Aren Jaya I Bekasi Timur Kota Bekasi

2. Minat

Minat dapat didefinisikan sebagai suatu perasaan, keinginan, atau kesukaan terhadap setiap kegiatan atau aktivitas pendidikan jasmani. Minat akan timbul karena adanya kebutuhan dan keinginan yang berkenaan dengan dirinya. (Ashari Idris, Asna Aneta, 2016). Pendapat Djalli menyatakan bahwa minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh (Pradana 2017)